

<PROGRAMACIÓN WEB/>

Ingeniería en Desarrollo de
Software



// Evaluaciones

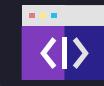


**Ejercicios / Tareas
60%**

PROGWEB2025



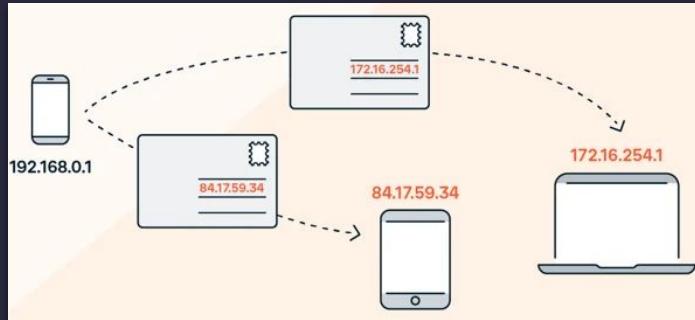
**Exámenes
30%**



**Asistencia
10%**

**Mínimo 80% de
asistencia para
acreditar la unidad**

IP / Dirección IP



El Protocolo de Internet (IP) es responsable de gestionar las direcciones de red y el enrutamiento de los datos a través de diferentes redes.

Cada dispositivo conectado a una red tiene una dirección IP única que lo identifica, y el IP asegura que los datos enviados lleguen a la dirección correcta. IP se encarga de dividir los datos en paquetes y de dirigirlos a través de la red hacia su destino.



Dirección IP

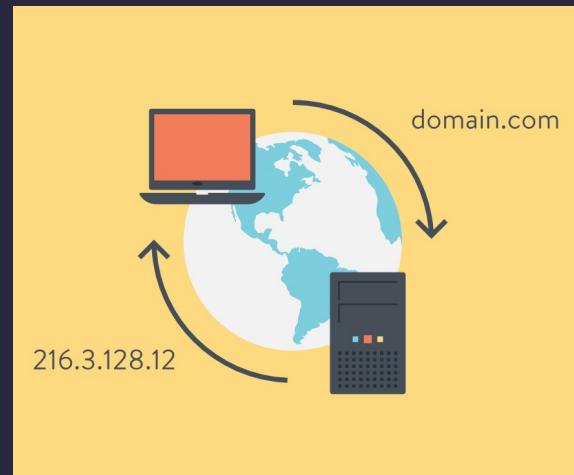
Una dirección IP es una etiqueta numérica que se asigna a cada dispositivo que se conecta a una red que utiliza el Protocolo de Internet.

- IPv4: Utiliza 32 bits, lo que permite aproximadamente 4.3 mil millones de direcciones únicas. El formato típico de una dirección IPv4 es **192.168.1.1**.
- IPv6: Desarrollado para superar las limitaciones de IPv4, utiliza 128 bits, permitiendo un número mucho mayor de direcciones. Un ejemplo de una dirección IPv6 es **2001:0db8:85a3:0000:0000:8a2e:0370:7334**.



DNS (Domain Name System):

El Sistema de Nombres de Dominio (DNS) es como la "agenda telefónica" de Internet. DNS traduce nombres de dominio legibles por humanos (como www.ejemplo.com) en direcciones IP que las computadoras utilizan para identificar y comunicarse entre sí. Cuando ingresas una URL en un navegador, el DNS se encarga de buscar la dirección IP correspondiente para que tu solicitud pueda ser enviada al servidor correcto.



Lenguajes de Marcado



Un lenguaje de marcado es un sistema de notación para anotar un documento de manera que sea sintácticamente distingible del texto.

Utilizan etiquetas (tags) para definir la estructura y el formato del contenido. Las etiquetas suelen ir en pares (apertura y cierre) y pueden anidar otras etiquetas.

No tienen lógica condicional ni bucles; simplemente describen la estructura y presentación del contenido.

HTML (HyperText Markup Language)

- Lenguaje estándar para crear y diseñar páginas web.
- Utiliza etiquetas como `<h1>`, `<p>`, `<div>` para definir títulos, párrafos y secciones de la página.

```
<!DOCTYPE html>
<html>

    <head>
        <title>My First Webpage</title>
    </head>

    <body>
        <h1>
            My First Webpage
        </h1>
        <p>This is a paragraph...</p>
    </body>

</html>
```



XML (eXtensible Markup Language)

XML (eXtensible Markup Language) es un lenguaje de marcado diseñado para almacenar y transportar datos. A diferencia de HTML, que está orientado a la presentación de información en la web, XML está orientado a la estructuración de datos de manera que pueda ser fácilmente interpretado y utilizado por diferentes sistemas y plataformas.

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<biblioteca>
    <libro>
        <titulo>Aprendiendo XML</titulo>
        <autor>John Doe</autor>
        <año>2024</año>
    </libro>
    <libro>
        <titulo>Introducción a la Programación</titulo>
        <autor>Jane Smith</autor>
        <año>2023</año>
    </libro>
</biblioteca>
```



Markdown

Su propósito principal es permitir la creación de texto con formato de manera sencilla y legible, que luego puede ser convertido a HTML y otros formatos. Es ampliamente utilizado en la documentación de software, en sistemas de control de versiones como GitHub, y en blogs y plataformas de publicación.



Guía de Introducción a Markdown

Introducción

Markdown es un lenguaje de marcado ligero que se usa para formatear documentos de texto.

Características Principales

- ****Simplicidad****: Markdown es fácil de escribir y leer.
- ****Conversión a HTML****: Permite la conversión rápida a HTML.

Ejemplos de Sintaxis

Encabezados

```
```markdown
```

```
Encabezado de Primer Nivel
```

```
Encabezado de Segundo Nivel
```

```
Encabezado de Tercer Nivel
```

# Lenguajes de Scripting

```
let user;
let subjectAverage;
query(
 "SELECT * FROM marks WHERE subject_ID=" + subject
).function (datasetsWithSubject) {
 if (datasetsWithSubject.length > 0) {
 subjectAverage = 0;
 datasetsWithSubjectLength = datasetsWithSubject.length;
 datasetsWithSubject.forEach((dataset) => {
 subjectAverage += parseFloat(dataset["mark"]);
 });
 subjectAverage =
 } else {
 ...
 }
}
```

Son lenguajes de programación diseñados para automatizar tareas dentro de programas existentes.

Suelen ser interpretados (se ejecuta línea por línea) en lugar de compilados, lo que permite una mayor flexibilidad y rapidez en la ejecución.

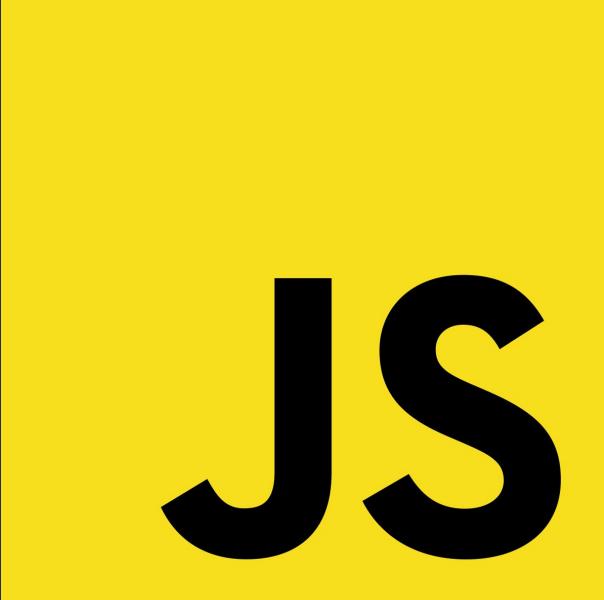
Ideales para automatizar tareas repetitivas, como la manipulación de archivos, la interacción con bases de datos y la generación dinámica de contenido.



# JavaScript

Utilizado principalmente para el desarrollo de funcionalidades dinámicas en páginas web.

Permite la manipulación del DOM, validación de formularios, y la creación de aplicaciones web interactivas.

A large, bold, black "JS" logo is centered on a solid yellow square background. The letters are slightly slanted, giving them a dynamic feel.

JS



# Python

Lenguaje multipropósito que también se utiliza para scripting, especialmente en el desarrollo web y automatización.

Popular en el desarrollo de backend, automatización de tareas, y scripting de pruebas.



# PHP

Usado principalmente en el desarrollo de aplicaciones web del lado del servidor.

Integra el contenido dinámico con HTML y se comunica con bases de datos como MySQL.

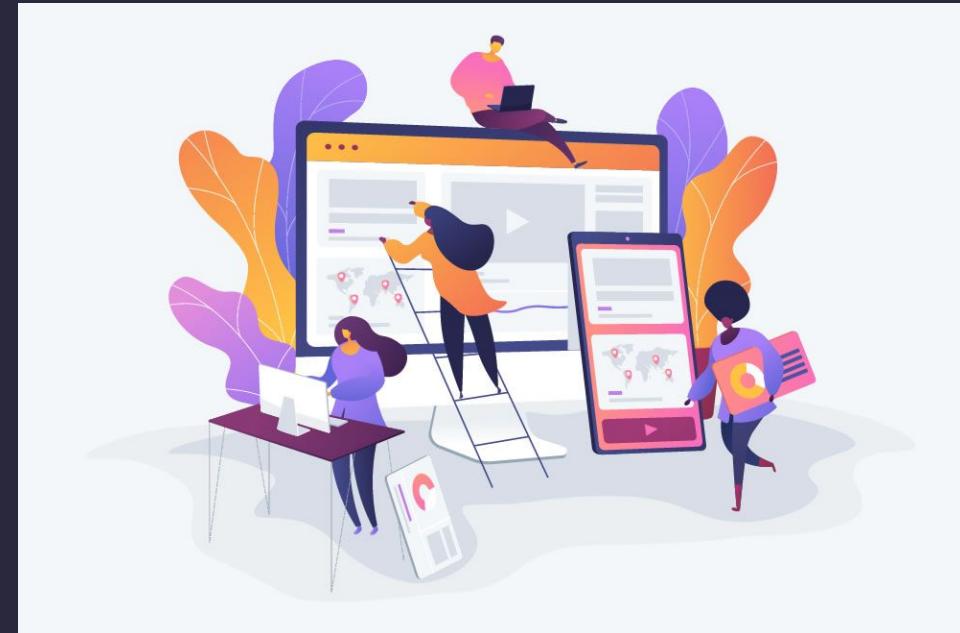


# Diferencias entre Marcado y Scripting



- Propósito:
  - Scripting: Automatizar tareas y agregar funcionalidad dinámica.
  - Marcado: Estructurar y dar formato al contenido.
- Ejecución:
  - Scripting: Se ejecutan en tiempo de ejecución (interpretados).
  - Marcado: No se ejecutan, sino que se interpretan para presentar contenido.

# Diseño Web



# ¿Qué es diseño web?



Se refiere al proceso de **planificación y creación** de sitios web. Implica la combinación de **elementos gráficos y funcionales** para construir una interfaz que sea **visualmente atractiva y funcional**.

Elementos clave:

- Color
- Tipografía
- Imágenes
- Disposición (layout)



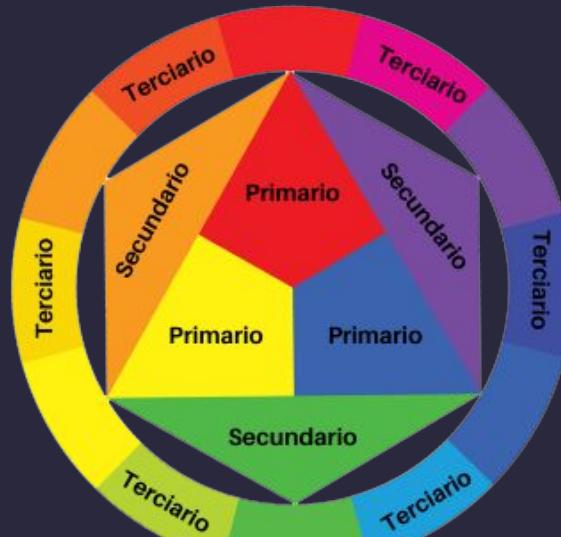
# Psicología del color

La psicología del color se refiere a cómo los diferentes colores afectan las emociones y comportamientos de las personas. En diseño web, seleccionar colores adecuados puede influir en la percepción del usuario y en la eficacia de un sitio web.

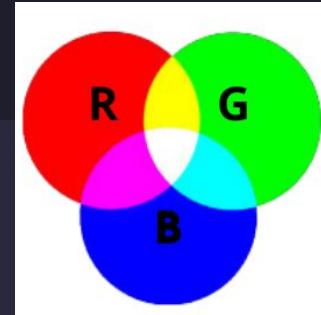


# Teoría del color

La teoría del color proporciona pautas sobre cómo combinar colores de manera armoniosa. Utiliza conceptos como la rueda de colores, la armonía de colores y los esquemas de color.



# Modo de color RGB



Es un modo de color aditivo basado en la combinación de luz roja, verde y azul para crear colores.

Se utiliza principalmente en pantallas electrónicas, como monitores, televisores y dispositivos móviles.

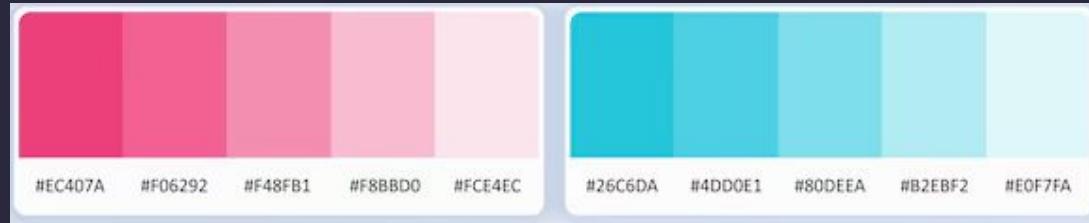
Los valores de rojo, verde y azul van de 0 a 255. Combinando diferentes intensidades de estos colores, se pueden producir millones de colores.



**Rojo puro:** (255, 0, 0) **Verde Puro:** (0, 255, 0) **Azul puro:** (0, 0, 255)



# Hexadecimal



Es una representación numérica de colores RGB en formato hexadecimal.

Es muy común en desarrollo web y diseño gráfico, especialmente en CSS.

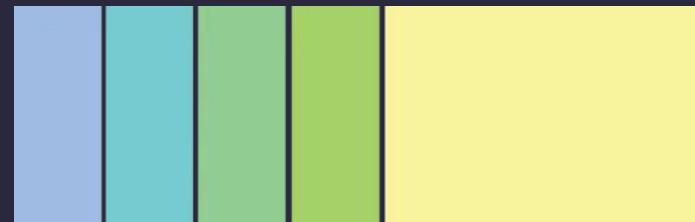
Los colores se representan como #RRGGBB, donde cada par de dígitos hexadecimales representa un valor de 0 a 255 para rojo, verde y azul.



# Colores análogos

Los esquemas de color análogos se forman al emparejar un color principal con los dos que están enseguida de él en el círculo cromático.

Típicamente se utilizan para crear un diseño más suave.



# Colores complementarios

El uso de dos colores que se encuentran directamente uno frente al otro en el círculo cromático, y los matices relevantes de esos colores.

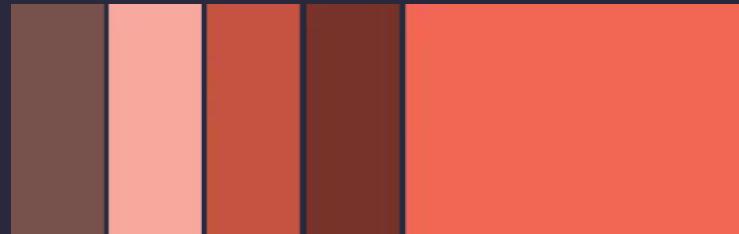
El esquema de color complementario provee la mayor cantidad de contraste de color.

Lo mejor es emplear un color de forma predominante y utilizar otro para dar los acentos.



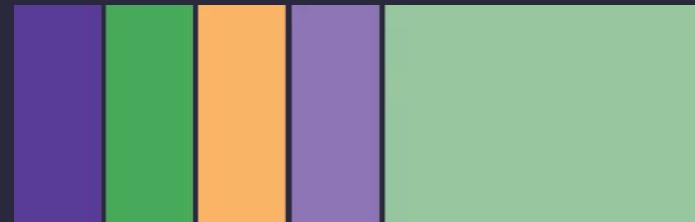
# Esquemas monocromáticos

Usar esquemas monocromáticos permite crear un esquema de color basado en diferentes sombras y matices de un solo tono. Aunque no tiene contraste de color, luce limpio y pulido.



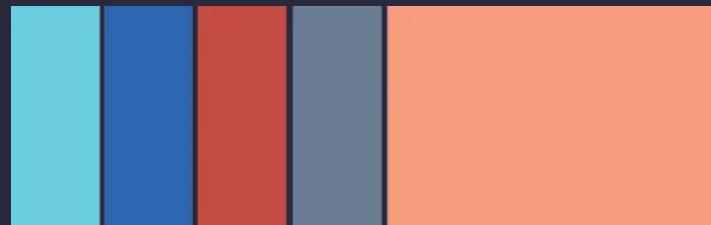
# Esquemas de color triádico

Los esquemas de color triádicos ofrecen un alto contraste al mismo tiempo que conservan la misma tonalidad. Surgen al seleccionar tres colores equidistantes del círculo cromático.



# Esquemas de color complementario dividido

Un esquema de color complementario dividido incluye un color dominante y los dos colores directamente adyacentes al color dominante. Esto crea una paleta de color más matizada que un esquema de color complementario, sin perder los beneficios de los colores contrastantes.



# Selección del color

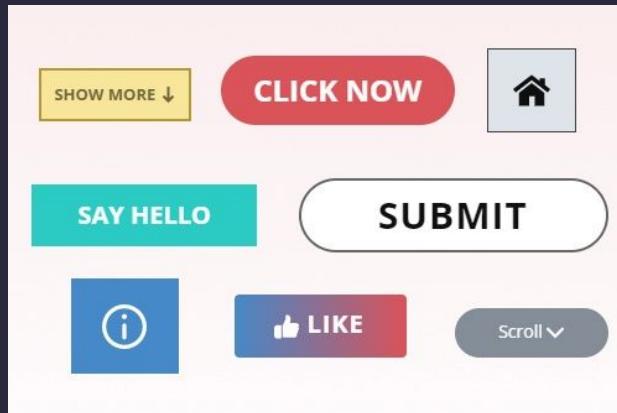


Elegir una paleta de colores adecuada para un sitio web implica considerar la identidad de la marca, la audiencia objetivo y la función del sitio.

Consideraciones:

- Marca
- Accesibilidad
- Cultura

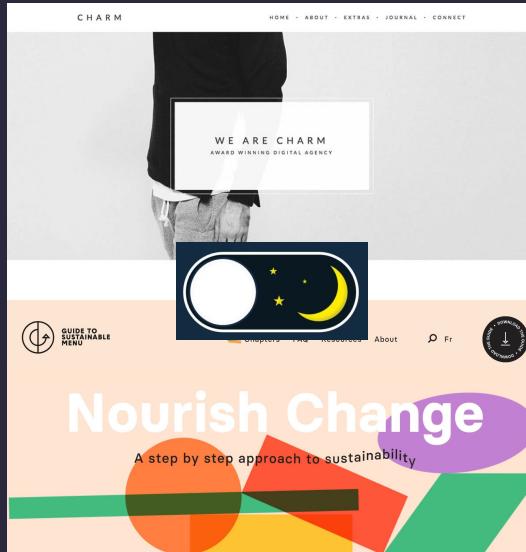
# Usos de los colores



- **Resaltar Elementos:** Los colores vibrantes o contrastantes pueden utilizarse para destacar botones de llamada a la acción (CTA), encabezados o secciones importantes.
- **Guía Visual:** El uso estratégico del color ayuda a guiar al usuario a través del contenido de manera intuitiva.



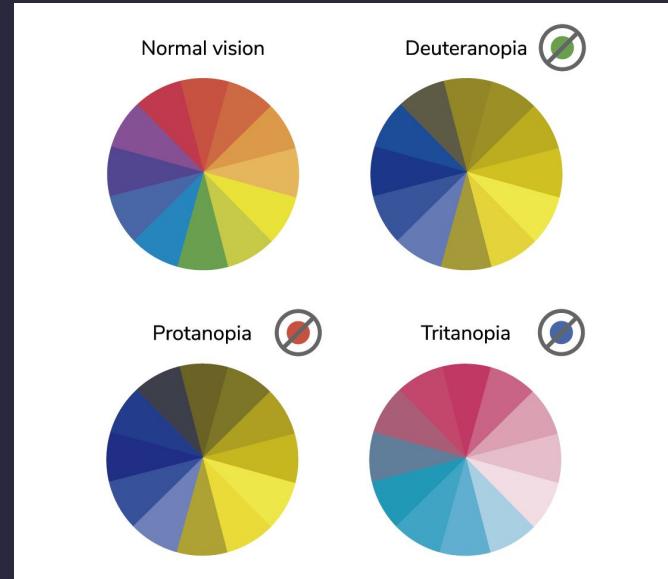
# Tendencias de color



- **Minimalismo:** Paletas monocromáticas o con pocos colores, creando un diseño limpio y enfocado.
- **Gradientes:** Uso de transiciones suaves entre dos o más colores, añadiendo profundidad y dinamismo.
- **Colores Neón:** Colores brillantes y saturados para un diseño web moderno y audaz.
- **Modo Oscuro:** Reducir la fatiga visual y mejorar la legibilidad en entornos con poca luz.

# Accesibilidad: Daltonismo

Al contrario de lo que pueda sugerir el término daltonismo, la mayoría de las personas con deficiencia cromática pueden ver la pigmentación. En lugar de no ver ningún color, tienen dificultades para distinguir entre determinados colores.



# Contraste de color

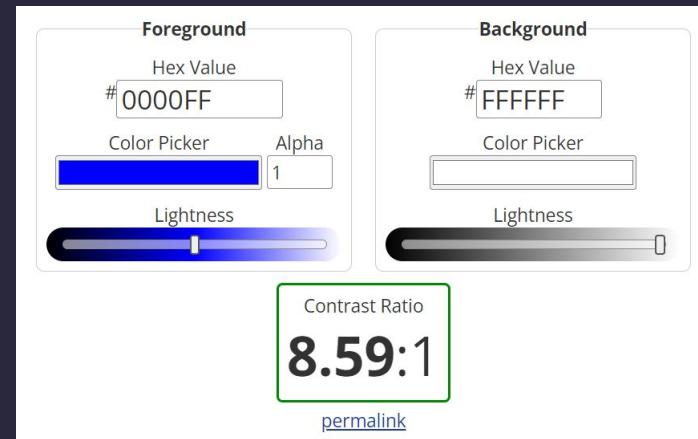


El contraste de color se refiere a la diferencia de brillo entre dos colores adyacentes, como el texto y su fondo. Un buen contraste es esencial para que el contenido sea legible para todos los usuarios, especialmente para aquellos con discapacidad visual, como la baja visión o el daltonismo.



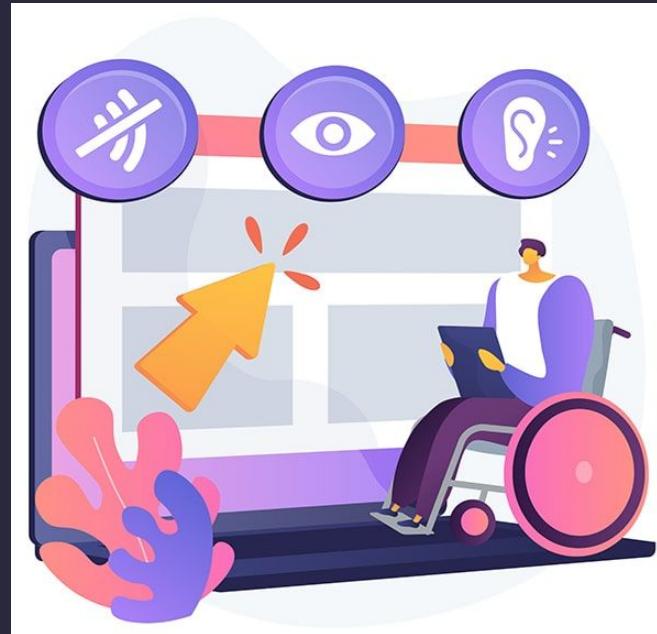
# Guías para el contraste

Las WCAG (Web Content Accessibility Guidelines) recomiendan un ratio de contraste de al menos **4.5:1 para texto normal y 3:1 para texto grande** (18pt o 14pt en negrita). Para **gráficos y componentes** de la interfaz de usuario, el contraste mínimo recomendado es de **3:1**.



## Otras recomendaciones

- No depender sólo del color, usar otras indicaciones visuales (símbolos, íconos)
- Usar patrones y texturas para enfatizar ciertos objetos.
- Usar etiquetas (texto)
- Usar líneas más gruesas.
- Subrayar los enlaces.
- Hacer pruebas de daltonismo.



# Herramientas

- **Adobe color wheel:** <https://color.adobe.com/es/create/color-wheel>
- **Coloros:** <https://coloros.co/>

Para accesibilidad:

- **WebAIM Contrast Checker:**  
<https://webaim.org/resources/contrastchecker/>
- **Coloros Contrast Checker:** <https://coloros.co/contrast-checker/>
- **Color Oracle:** <https://colororacle.org/>
- **Coblis:**  
<https://www.color-blindness.com/coblis-color-blindness-simulator/>



# Tipografía

La tipografía en el diseño web es un aspecto fundamental para la creación de interfaces que sean tanto atractivas como funcionales. No solo se trata de seleccionar una fuente atractiva, sino también de asegurar que el texto sea legible y que contribuya a la experiencia de usuario (UX) en general.



Tipografía  
Tipografía  
Tipografía

*Tipografía*  
*Tipografía*  
*Tipografía*

Tipografía  
Tipografía  
Tipografía  
**TIPOGRAFÍA**  
**Tipografía**  
Tipografía

# Categorías de tipografía: Serif

Son aquellas que tienen pequeños remates o líneas en los extremos de las letras. Se utilizan en documentos formales, publicaciones académicas, y sitios web que desean transmitir una sensación clásica o tradicional.

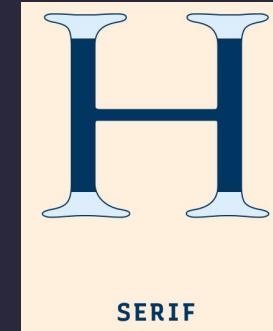


# Categorías de tipografía: Sans-serif

Las fuentes sans-serif son aquellas que no tienen serifas en los extremos de las letras.

Estas fuentes tienen un aspecto más moderno y limpio. Suelen ser más fáciles de leer en pantallas digitales, especialmente en tamaños pequeños.

Se utilizan en interfaces de usuario, señalización, y textos cortos donde la legibilidad rápida es esencial.



# Categorías de tipografía: Monospace

Proportional  
Monospace

Las fuentes monospace, también conocidas como monoespaciadas o de ancho fijo, son aquellas en las que cada carácter ocupa el mismo ancho de espacio horizontal. Esto significa que la "i" ocupa tanto espacio como la "m", a diferencia de las fuentes serif y sans-serif, donde los caracteres tienen diferentes anchos.

Comúnmente utilizadas en la programación ya que el espaciado uniforme facilita la lectura de código.



# Legibilidad y lecturabilidad

**Legibilidad** se refiere a qué tan fácil es reconocer y diferenciar las letras en una tipografía. Las fuentes sans-serif, como Arial o Helvetica, suelen ser más legibles en pantallas debido a su simplicidad y claridad.

**Lecturabilidad** se refiere a qué tan fácil es leer un bloque de texto. Factores como el tamaño de la fuente, el interlineado (espacio entre líneas), y el espaciado entre letras influyen en la lecturabilidad.



# Selección de tipografías



**Web-safe fonts:** Estas son fuentes que están disponibles en la mayoría de los dispositivos y sistemas operativos, como Times New Roman, Arial y Courier. Aseguran que el texto se vea de manera consistente en diferentes navegadores y dispositivos.

**Web fonts:** Estas fuentes, como las de Google Fonts, permiten una mayor personalización y variedad en el diseño. Sin embargo, pueden afectar el tiempo de carga de la página si no se gestionan adecuadamente.



# Jerarquía Tipográfica

**Títulos y Encabezados:** Las fuentes para títulos suelen ser más grandes y, a veces, más decorativas para captar la atención y marcar la estructura del contenido.

**Texto de Cuerpo:** El texto del cuerpo debe ser claro y legible. Las fuentes sans-serif suelen ser preferidas por su claridad en pantallas.

**Subtítulos y Destacados:** Usar diferentes tamaños, pesos (bold), y estilos (italicas) ayuda a guiar al lector a través del contenido, resaltando lo más importante.



## Otras consideraciones

**Interlineado (Leading):** El espacio vertical entre las líneas de texto es fundamental para asegurar una lectura cómoda.

**Alineación:** La disposición del texto, ya sea alineado a la izquierda, a la derecha, centrado o justificado, influye en cómo se percibe la lectura.

**Consistencia:** Mantener una tipografía consistente a lo largo de un sitio web es crucial para la cohesión visual. Esto incluye el uso de un número limitado de familias tipográficas y asegurar que las mismas se usen de manera consistente en títulos, subtítulos y cuerpo de texto.



# Patrones de Diseño Web



# Patrones de diseño web

Los patrones de diseño web son soluciones reutilizables y probadas para problemas comunes en el desarrollo y diseño de interfaces web.

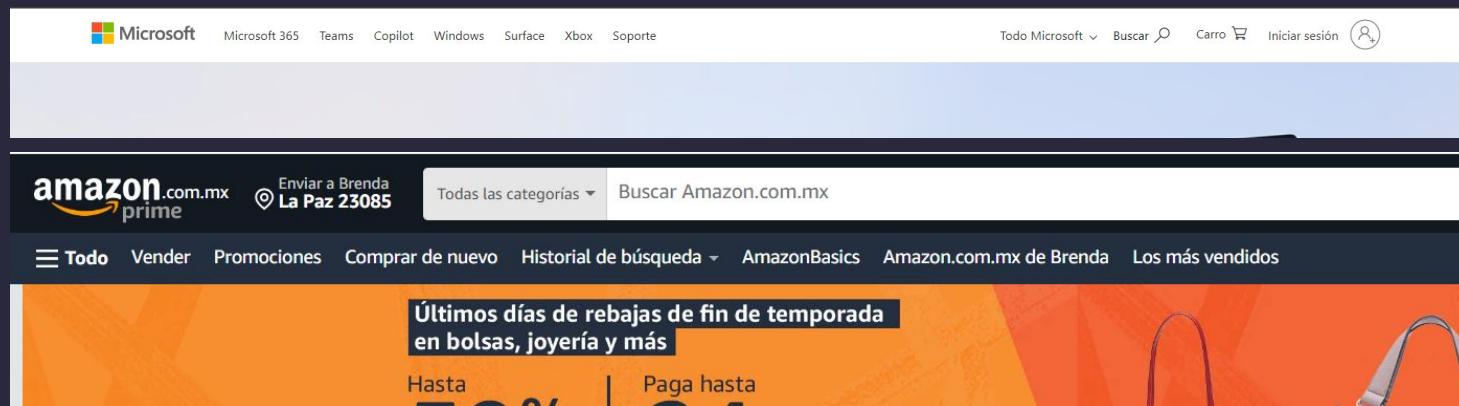
Los patrones de diseño web se centran en cómo organizar la información, la navegación y la interacción en un sitio web para que sea fácil de usar y entender.

1. Patrones de navegación
2. Patrones de presentación de contenido
3. Patrones de interacción
4. Patrones de retroalimentación
5. Patrones de diseño adaptable



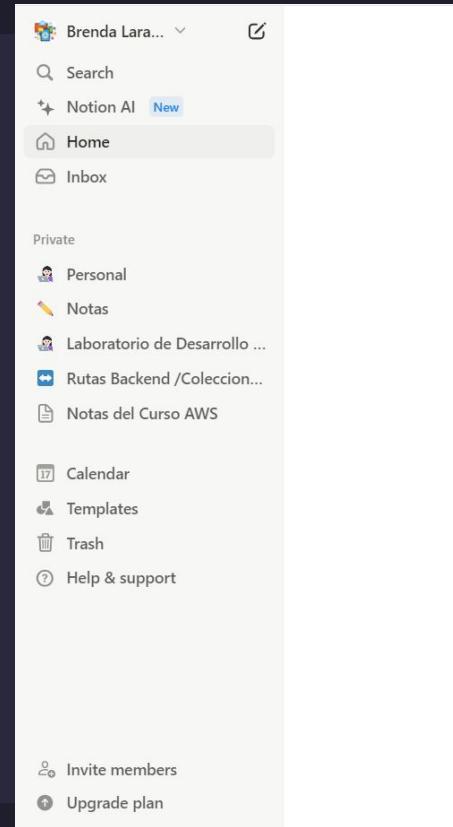
# Patrones de navegación: Menú de navegación superior

Una barra de navegación ubicada en la parte superior de la página que contiene enlaces a las principales secciones del sitio.



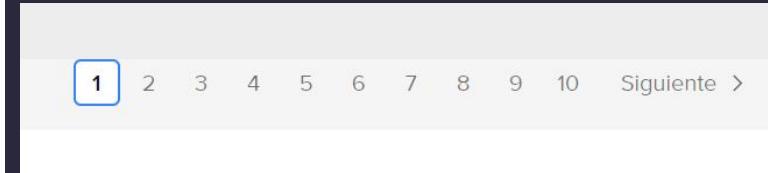
# Patrones de navegación: Menú lateral

Una barra de navegación colocada en el lado izquierdo o derecho de la página, común en aplicaciones de escritorio o sitios con mucha información.



# Patrones de navegación: Paginación

Navegación a través de varias páginas de contenido mediante un conjunto de números o botones de "siguiente" y "anterior".



# Patrones de navegación: Menú de navegación fija (sticky)

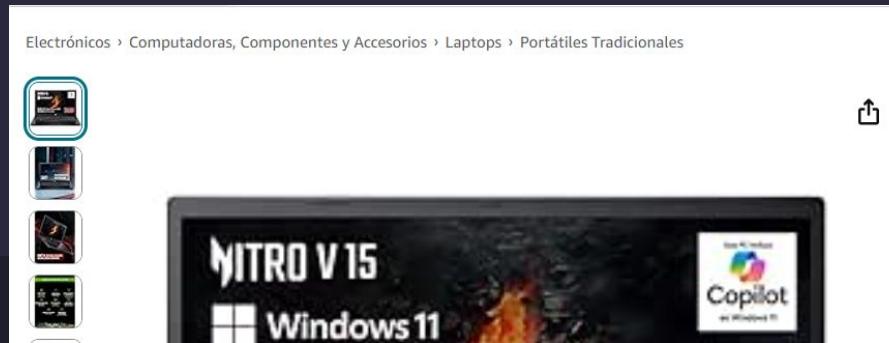
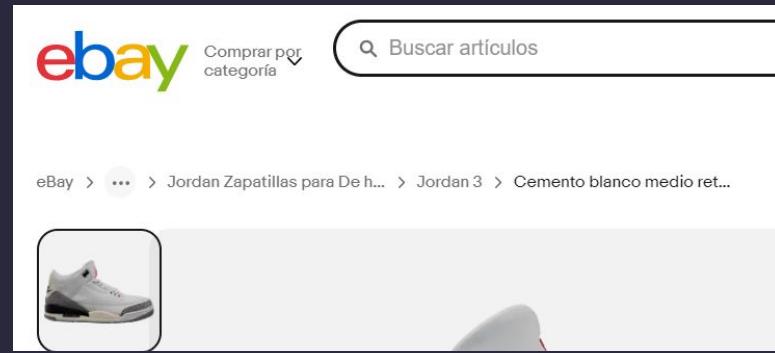
Un menú que se mantiene visible en la parte superior de la pantalla mientras el usuario se desplaza hacia abajo.



Muévete más eficientemente con  
todas tus herramientas en un

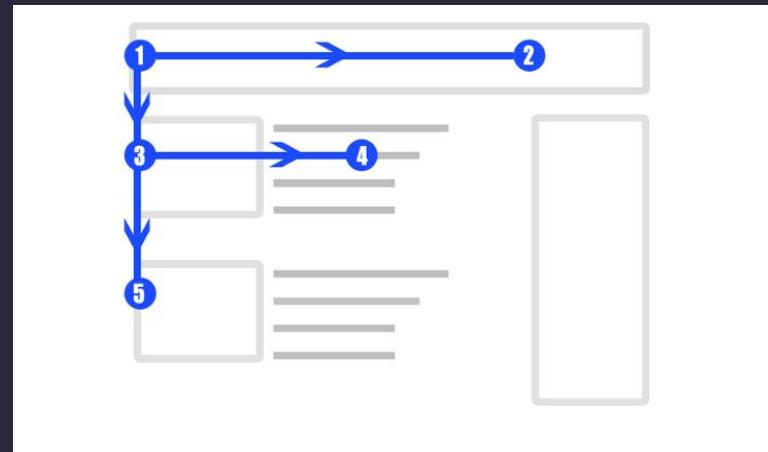
# Patrones de navegación: Breadcrumb

Muestra el camino jerárquico que el usuario ha seguido dentro del sitio, facilitando la navegación de vuelta a páginas anteriores.



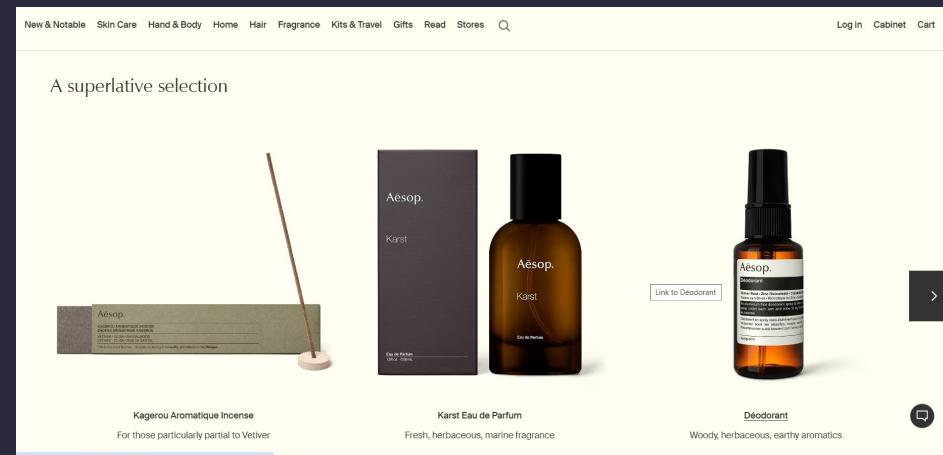
# Patrones de presentación de contenido: F-Pattern

El patrón F es un esquema de lectura identificado en estudios de seguimiento ocular. Los usuarios suelen escanear una página web en una forma que recuerda la letra "F", primero horizontalmente en la parte superior, luego una segunda vez un poco más abajo, y finalmente recorriendo hacia abajo por el lado izquierdo de la página.



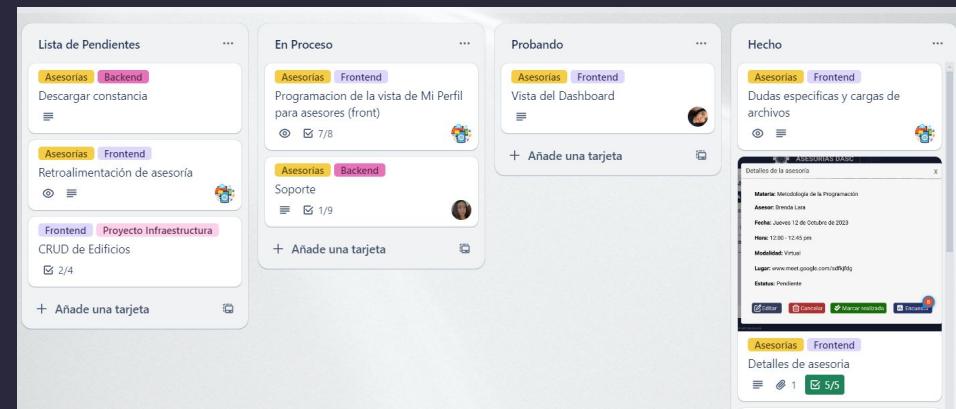
# Diseño minimalista

Un enfoque de diseño que reduce los elementos visuales al mínimo, usando mucho espacio en blanco y un número limitado de colores y tipografías.



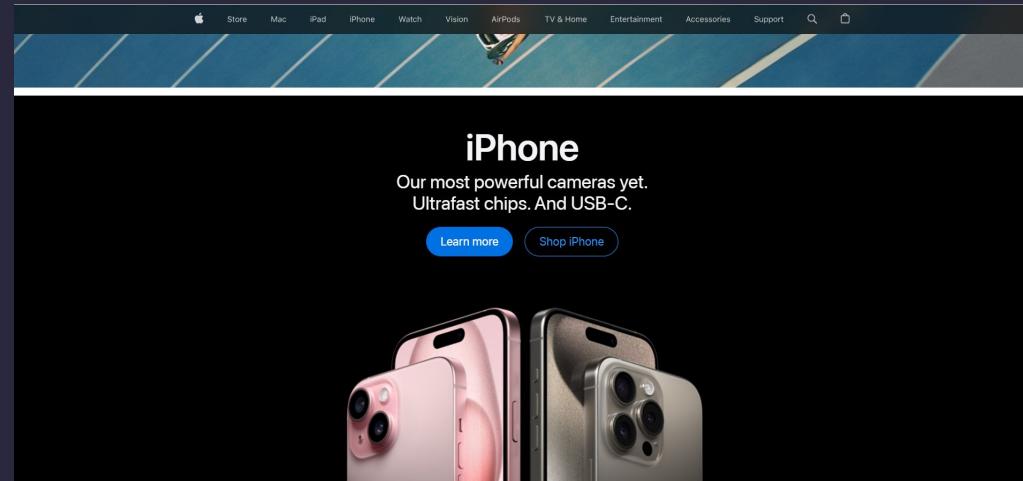
# Tarjetas (Card Layout)

Presentación de contenido en tarjetas individuales que pueden ser reordenadas o manipuladas independientemente.



# Diseño a pantalla completa

El diseño ocupa toda la pantalla del navegador, eliminando las distracciones y enfocando al usuario en un solo elemento a la vez.



# Diseño de pantalla dividida

La pantalla se divide en dos o más secciones, cada una con contenido independiente. Es útil para contrastar dos productos o servicios.

iPad Pro 13-in. (M4)	iPad Air 13-in. (M2)	iPad (10th generation)
<strong>Summary</strong>		
<strong>13"</strong>	<strong>13"</strong>	<strong>10.9"</strong>
Ultra Retina XDR display <sup>1</sup>	Liquid Retina display <sup>1</sup>	Liquid Retina display <sup>1</sup>
ProMotion technology	—	—
P3 wide color	P3 wide color	sRGB color
True Tone	True Tone	True Tone
Antireflective coating	Antireflective coating	—
Nano-texture display glass option on 1TB and 2TB models	—	—
Measured diagonally as a rectangle, the 13-inch iPad Air is 12.9 inches. Actual viewable area is less.		
		



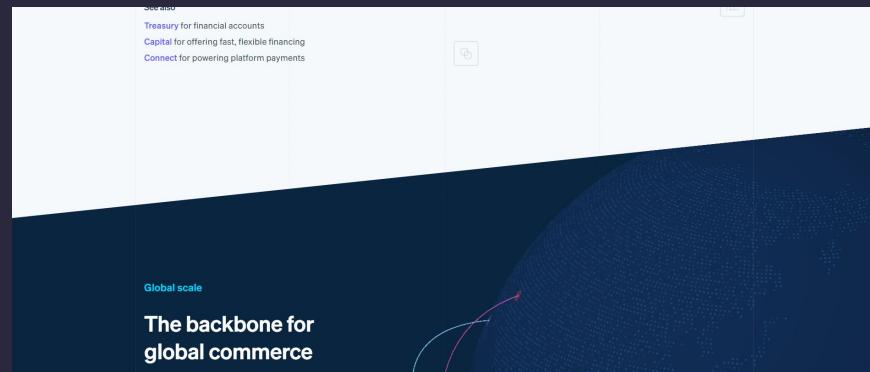
# Diseño en mosaico (Masonry)

Un diseño que coloca elementos de manera similar a un muro de ladrillos, donde las piezas encajan de forma vertical y horizontal sin seguir una estructura rígida de filas o columnas. Es útil para mostrar contenido de diferentes tamaños en un diseño fluido.



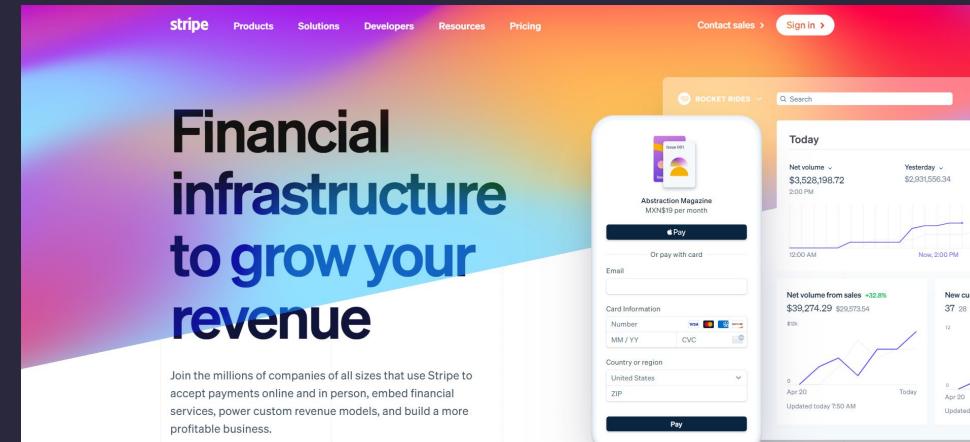
# Diseño de fondo dividido

Un diseño en el que el fondo de la página se divide en dos o más secciones con colores o texturas diferentes, a menudo con contenido distinto en cada sección.



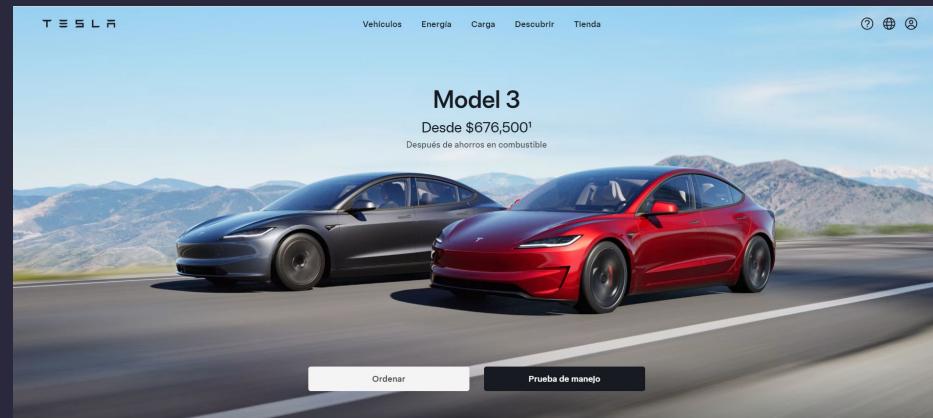
# Diseño de encabezado grande

Un encabezado que ocupa una porción significativa de la pantalla, generalmente con una tipografía grande y llamativa, diseñado para captar la atención del usuario inmediatamente.



# Hero image

Las imágenes hero son grandes y atractivas imágenes de fondo, típicamente acompañadas de un mensaje o llamada a la acción, situadas en la parte superior de una página web.



# Patrones de interacción: Parallax Scrolling

Un efecto visual donde el fondo de la página se desplaza más lentamente que el contenido en primer plano, creando una sensación de profundidad.



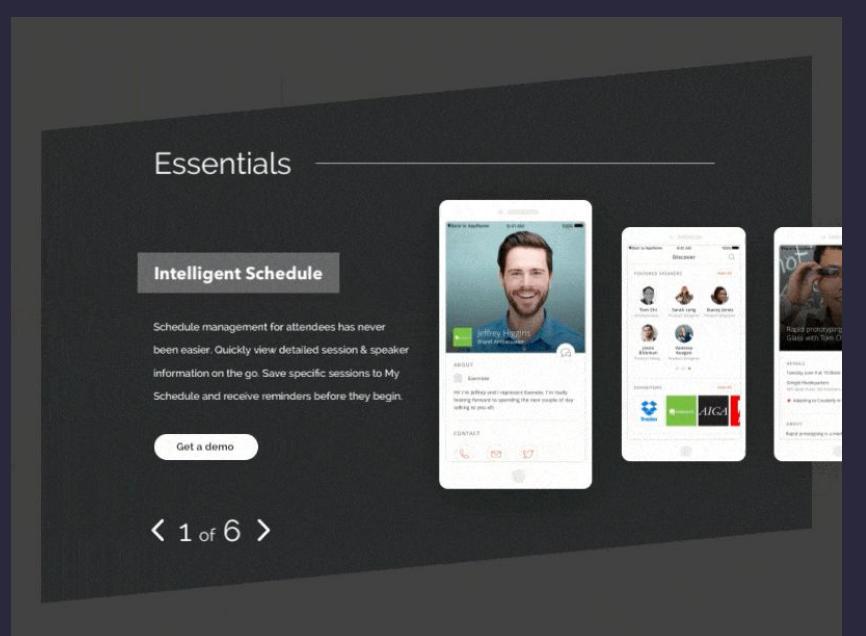
# Infinite Scrolling

El patrón de desplazamiento infinito permite a los usuarios seguir navegando por el contenido a medida que se desplazan hacia abajo en una página web, sin necesidad de hacer clic en botones para cargar más contenido. Este patrón es común en sitios que tienen grandes volúmenes de contenido, como redes sociales o catálogos de productos.



# Carrusel

Un componente que permite a los usuarios desplazarse horizontalmente a través de una serie de imágenes o contenido, a menudo usado en la parte superior de páginas de inicio para destacar ofertas o contenido principal.



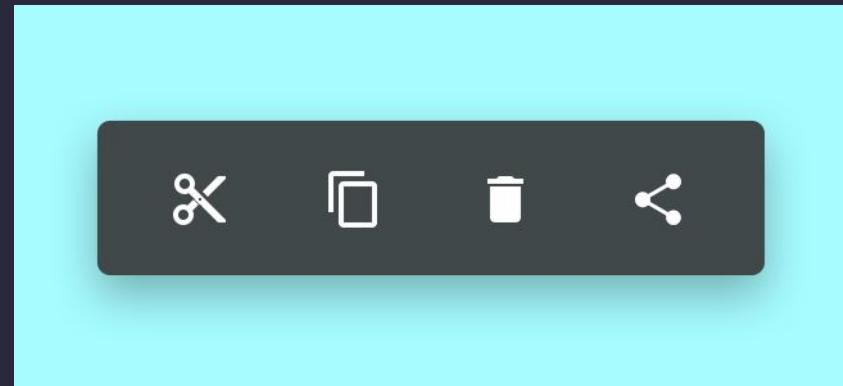
# Divulgación progresiva

La divulgación progresiva es un enfoque de diseño que muestra solo la información esencial al principio y permite al usuario revelar más detalles si así lo desea. Esto simplifica la interfaz y evita abrumar al usuario con demasiada información de una vez.



# Microinteracciones

Pequeñas interacciones animadas que ocurren como respuesta a una acción del usuario, como el cambio de color de un botón al pasar el mouse o una animación sutil al enviar un formulario. Mejoran la experiencia del usuario al proporcionar retroalimentación visual.



# Hover

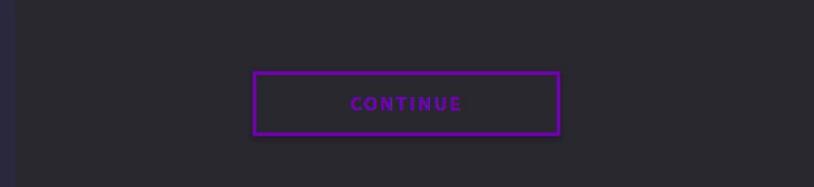
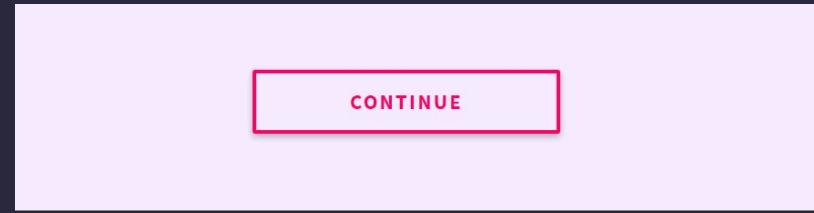
Animaciones o cambios visuales que ocurren cuando un usuario pasa el cursor sobre un elemento interactivo, como botones o imágenes, proporcionando retroalimentación visual.



# Ghost Button

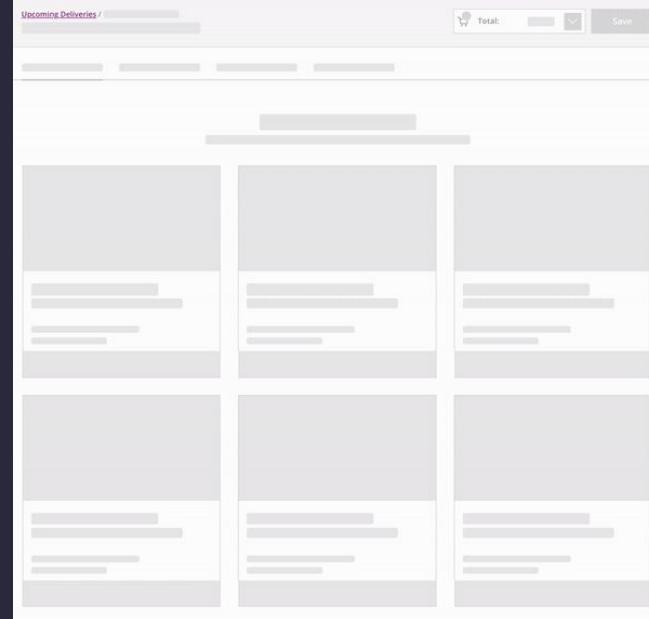
Los botones fantasma son botones de llamada a la acción que están delineados, sin un color de fondo sólido.

Normalmente, se llenan de color o cambian de apariencia cuando el usuario pasa el ratón sobre ellos. Son comunes en diseños minimalistas, donde se desea un botón que no compita visualmente con otros elementos.



# Skeleton screens

Las pantallas de esqueleto son versiones simplificadas y sin contenido del diseño de una página, que aparecen mientras se carga el contenido real. Dan la impresión de que la página está cargando más rápido al mostrar una estructura básica antes de que todo el contenido esté disponible.



# Patrones de retroalimentación

Los patrones de diseño de retroalimentación son fundamentales para mejorar la experiencia del usuario al proporcionar respuestas claras y útiles sobre las acciones que realizan en una interfaz. Estos patrones ayudan a mantener a los usuarios informados sobre el estado de sus acciones y los resultados, facilitando una interacción más fluida y satisfactoria.



# Indicadores de interacción

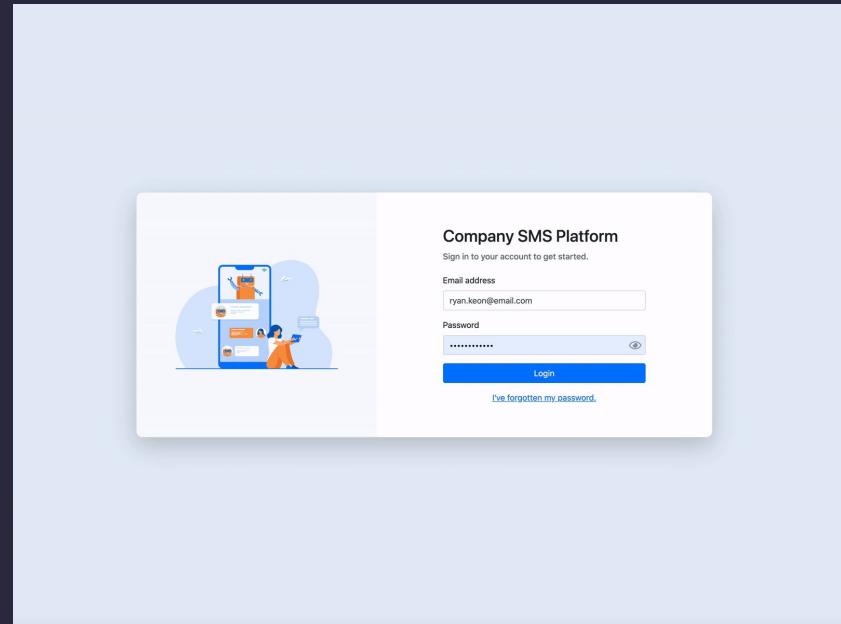
Ofrece señales visuales que muestran que un elemento es interactivo.

Cambios de color, subrayado o aumento del tamaño del texto en enlaces y botones al pasar el cursor sobre ellos.



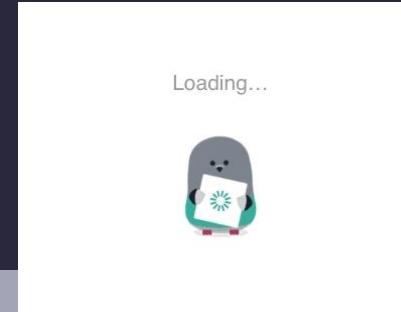
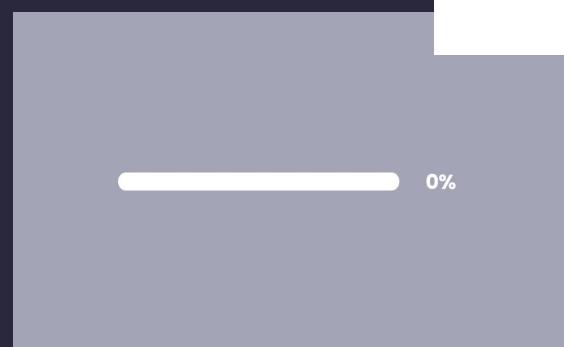
# Toasts

Pequeño mensaje emergente que proporciona retroalimentación al usuario de forma breve y no intrusiva. Los toasts son utilizados para mostrar notificaciones temporales, actualizaciones o mensajes importantes sin interrumpir la experiencia del usuario.



# Indicadores de carga

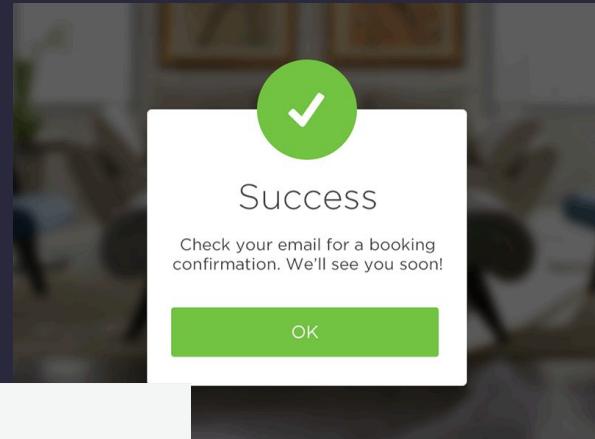
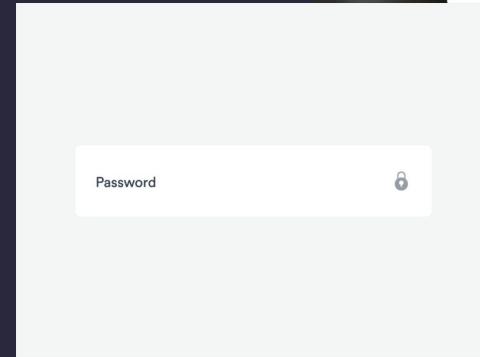
Muestra el progreso de una operación en curso, como la carga de una página o el procesamiento de datos.



# Mensajes de éxito o error

Informa al usuario sobre problemas o fallos en la acción que intentan realizar.

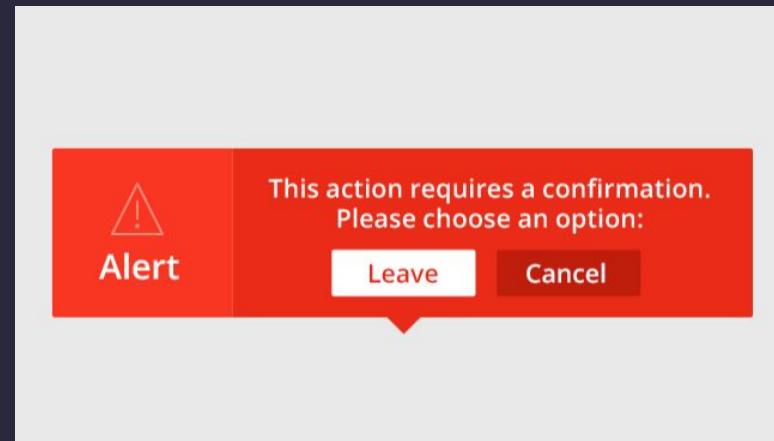
Muestra visualmente que una acción se ha completado con éxito.



# Confirmaciones de acción

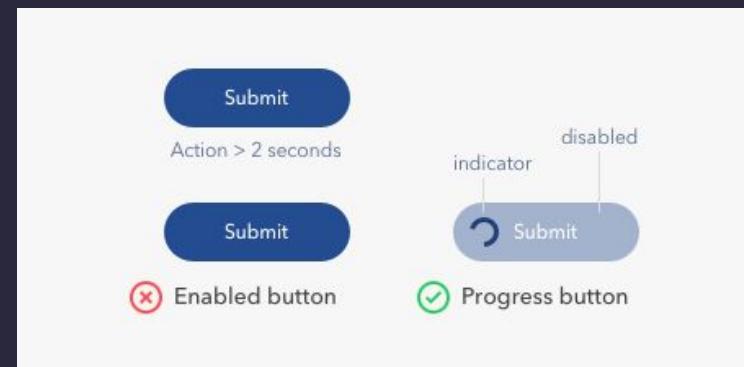
Informa al usuario sobre problemas o fallos en la acción que intentan realizar.

Muestra visualmente que una acción se ha completado con éxito.



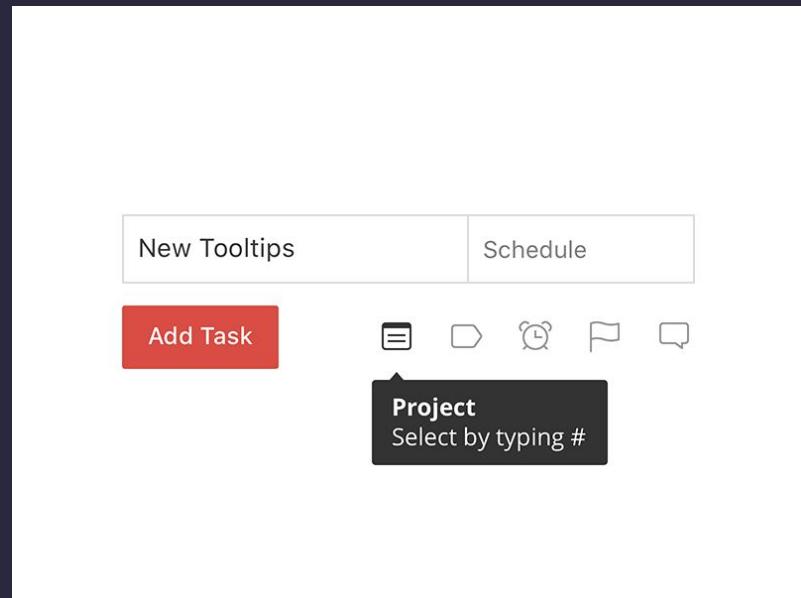
# Retroalimentación de estado de botones

Muestra visualmente el estado de los botones (activo, deshabilitado, cargando) en función de las acciones del usuario.



# Tooltips

Ofrece información adicional sobre un elemento cuando el usuario pasa el cursor sobre él o hace clic en un ícono de ayuda.



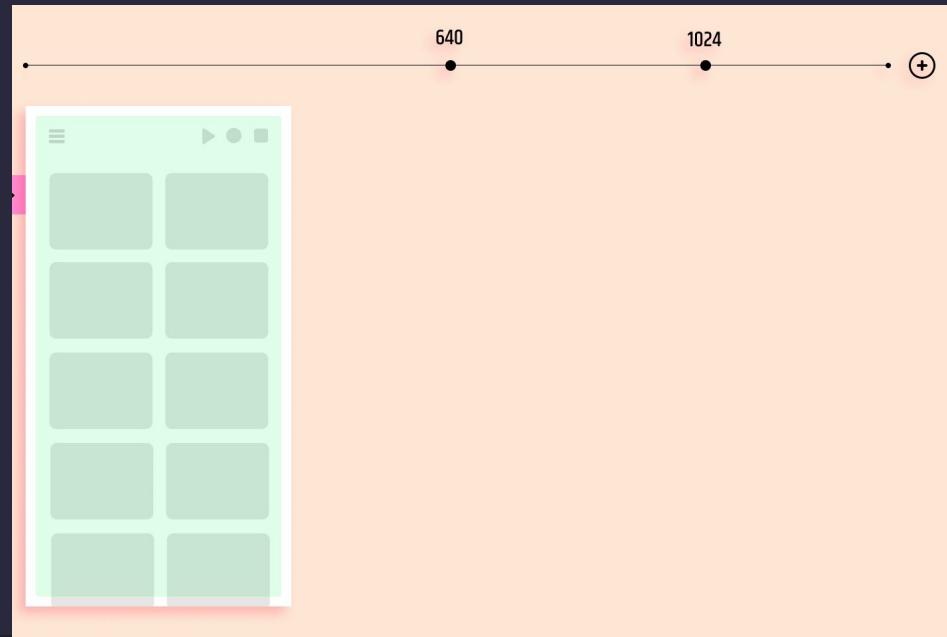
# Patrones de diseño web adaptable

Enfoques y técnicas de diseño que aseguran que un sitio web se vea y funcione bien en una amplia variedad de dispositivos y tamaños de pantalla, desde teléfonos móviles hasta monitores de escritorio.



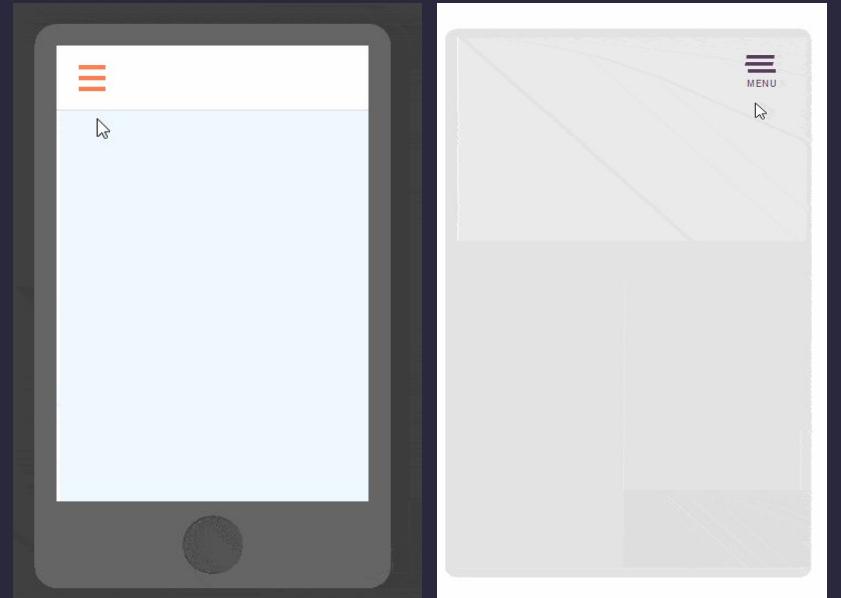
# Rejillas flexibles (Flexible Grid Layout)

Uso de un sistema de rejillas que se adapta al ancho de la pantalla, distribuyendo columnas de contenido de manera flexible.



# Menú hamburguesa

Un ícono de tres líneas horizontales que despliega el menú de navegación en dispositivos móviles para ahorrar espacio.



# Contenido colapsable

Contenido que se oculta o se colapsa en dispositivos más pequeños, y se expande en pantallas más grandes para facilitar la navegación.

**Contenidos** ocultar

- [Inicio](#)
- [Álbumes](#)
- [Véase también](#)
- [Referencias](#)
- [Bibliografía consultada](#)
- [Enlaces externos](#)

original del original.<sup>24 25 26</sup>

Considerada como un ícono cultural por *Forbes* y otras publicaciones,<sup>27 28 29 30 31</sup> Madonna ha sido una fuente de inspiración para varios artistas y, por su abundante legado a la cultura popular, es reconocida como la «Reina del Pop».<sup>32 33</sup> A grandes rasgos, Madonna ha vendido entre 300 a más de 400 millones de discos, con lo que establece el **récord mundial** de «la solista más exitosa y de mayores ventas musicales de todos los tiempos», incluido en el *Libro Guinness de los récords*.<sup>30 34 35</sup> De este modo, muchos autores y diversos medios de comunicación en el mundo la consideran como la mujer más famosa, poderosa y exitosa en la *historia musical*.<sup>36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46</sup>

**Álbumes**

Año	Álbum	Detalles	Canciones	Notas
1988	<i>The Call Of Madona Luisa Ciccone</i>	• Discográfica: A/I/I/P <sup>1</sup>	<a href="#">Ver lista</a>	[mostrar]

Un álbum tributo de parodias cuyo lanzamiento único fue en Alemania en 1988.<sup>1</sup> Sus géneros y estilos musicales van desde *novelty song*, *noise* hasta *punk* y *new wave*. La mayoría de los temas son *novelty* como «Oh God, It's Madonna», «Zauberhaft Madonna» y «Madonna Perversa», mientras que otras son una parodia de las versiones originales como «Who's That Girl - Versions» («Who's That Girl») o «Turbulencia

**Apariencia** ocultar

Texto

Pequeño  Estándar  Grande

Anchura

Estándar  Ancho

Color (beta)

Automático  Claro  Oscuro

más de 400 millones de discos, con lo que establece el récord mundial de «la solista más exitosa y de mayores ventas musicales de todos los tiempos», incluido en el *Libro Guinness de los récords*.<sup>30 34 35</sup> De este modo, muchos autores y diversos medios de comunicación en el mundo la consideran como la mujer más famosa, poderosa y exitosa en la *historia musical*.<sup>36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46</sup>

## ▼ Álbumes

## ▼ Véase también

## ▼ Referencias

## ▼ Bibliografía consultada

## ▼ Enlaces externos



# Prioridad de contenido

Reorganizar el contenido de manera que los elementos más importantes aparezcan primero en pantallas más pequeñas, con elementos secundarios movidos hacia abajo o ocultos.

